



Storytelling and Identity in Online Gaming Communities

Exploring Online Culture and Communication as Narrative Practices

Albrechtslund, Anne-Mette Bech

Publication date:
2012

Document Version
Early version, also known as pre-print

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Albrechtslund, A-M. B. (2012). *Storytelling and Identity in Online Gaming Communities: Exploring Online Culture and Communication as Narrative Practices*.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Sammendrag på dansk

Titel: *Fortælling og identitet i computerspilsfællesskaber på nettet. En undersøgelse af onlinekultur og –kommunikation som narrative praksisser.*

Denne afhandling præsenterer et studie af computerspil som æstetiske objekter og som æstetisk oplevelse og fokuserer på brugerkreativitet i computerspilsfællesskaber på nettet. Gennem studier af særligt *World of Warcraft*-spillerfællesskaber er jeg kommet frem til, at fortælling på deres websites udgør en vigtig del af arbejdet med at skabe mening ud af oplevelsen af spillet og aktiviteter omkring det, og at fortællingerne, som bliver fortalt i spillerfællesskaberne er med til at skabe og opretholde betydningsfulde identiteter for den individuelle spiller såvel som for fællesskabet. Afhandlingen er baseret på artikler publiceret undervejs i ph.d.-forløbet og består af to dele: I Del I introducerer og positionerer jeg emnet, præsenterer min metodologiske tilgang, og dernæst etablerer og operationaliserer jeg mit teoretiske rammeværk i analyser af tekster fra forumsiden til et *World of Warcraft*-spillerfællesskab (et såkaldt "guild"). Del II består af fire artikler, som er produceret og udgivet i ph.d.-forløbet og som alle afspejler emnet på forskellig vis (se liste over artikler nedenfor).

Min tilgang til emnet er formet af litterær hermeneutik og narrativ teori. I afhandlingen argumenterer jeg for, at for at forstå hvorfor, hvordan og med hvilken virkning folk fortæller historier til hinanden online kan vi drage nytte af appliceringen af det teoretiske begreb *mimesis*, som angår forholdet mellem den æstetiske repræsentation af virkeligheden og selve erfaringen af denne virkelighed. Her er jeg særligt inspireret af Paul Ricoeurs mimesisbegreb (udviklet i *Time and Narrative (Temps et récit) I-III*), som betegner en aktivitet gennem hvilken vi konstruerer betydning ud fra vores virkelighedserfaring ved at rekonstruere den narrativt.

I forlængelse af dette teoretiske rammeværk baserer min undersøgelse sig primært på tekstanalyse af narrative tekster skrevet af spillere og postet på deres fællesskabs-websites. Min undersøgelse angår den type narrative tekster, som brugerne selv definerer eller præsenterer som fortællinger, dvs. jeg fokuserer på en bevidst fortællepraksis. Dette fokus tillader en næranalyse af typiske narrative konfigurationer

på websites for spillerfællesskaber. Dette projekts særlige interesse er at undersøge, hvordan spillernes fortællinger viser hvordan fiktion kommer til at spille en rolle i et onlinefællesskab og hvordan spillernes kreative frembringelser bidrager betydeligt til både fællesskabets og den individuelle spillers identitetsdannelse.

Liste over artikler inkluderet i afhandlingen:

1. "Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims", *Proceedings of CEPE (Computer Ethics Philosophical Enquiry)*, University of San Diego, 2007.
2. "Gender and the Player Cyborg: Ideological Representation and Construction in Online Games", *Proceedings of Internet Research 8.0: Let's Play*, Vancouver, 2007.
3. "Gamers Telling Stories: Understanding Narrative Practices in an Online Community", *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*. 16, 1, pp. 112-124, 2010.
4. "Online Identity Crisis: Real ID on the World of Warcraft forums", *First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet*. 16, 7. 2011.